GEONExT 1.0

Programme développé par
le Département de didactique et mathématiques
de l'université de Bayreuth (Allemagne)

MODE D'EMPLOI

Licence : GPL

Date de parution : 03.12.2002

Systèmes d'exploitation supportés : Windows, MacOS, Linux (car le logiciel est programmé en langage *Java*)

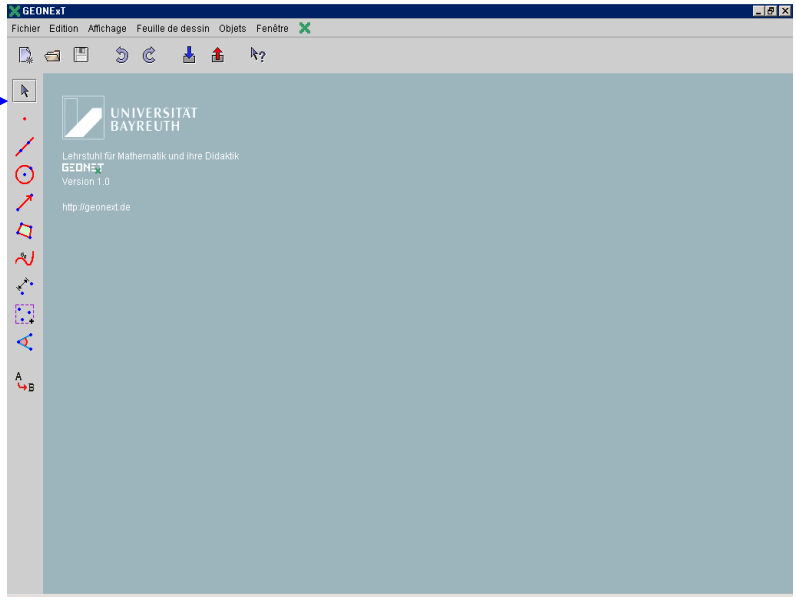
Environnement requis : Ce logiciel nécessite ***impérativement*** que soit installé préalablement sur l'ordinateur le *Java Runtime Environnement* (taille du fichier comprise entre 10 et 22 Mo selon le système d'exploitation Windows/Linux… installé sur l'ordinateur) disponible en téléchargement sur le site http://www.java.com

Site officiel : **http://geonext.uni-bayreuth.de/**

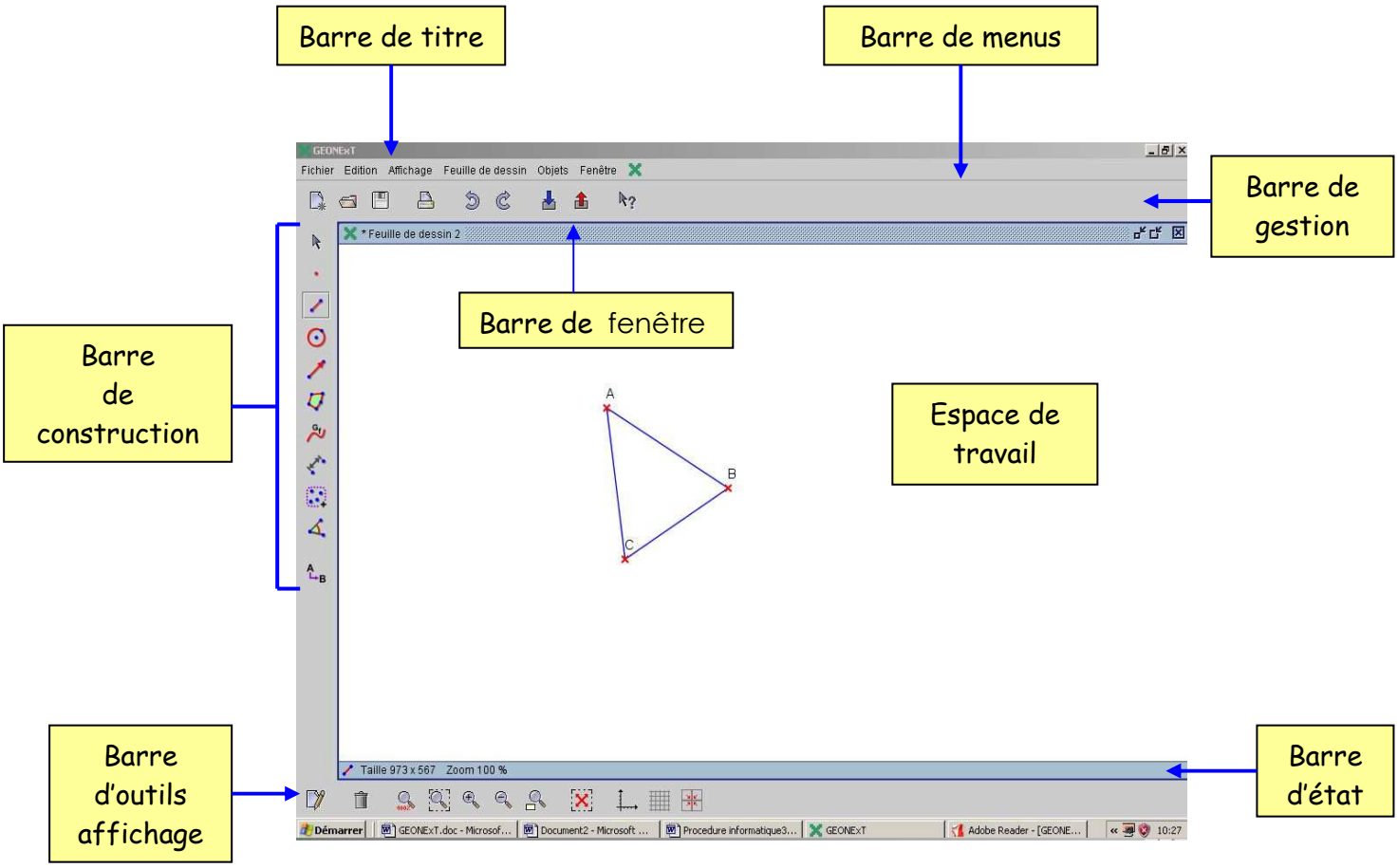
Mode d'emploi réalisé par l'association Defis74
Pour télécharger ce mode d'emploi : www.defis74.com

Lors du lancement du logiciel, l'écran présente l'aspect suivant :

Pour activer l'espace de travail, cliquer – Menu Fichier – Nouvelle feuille ou

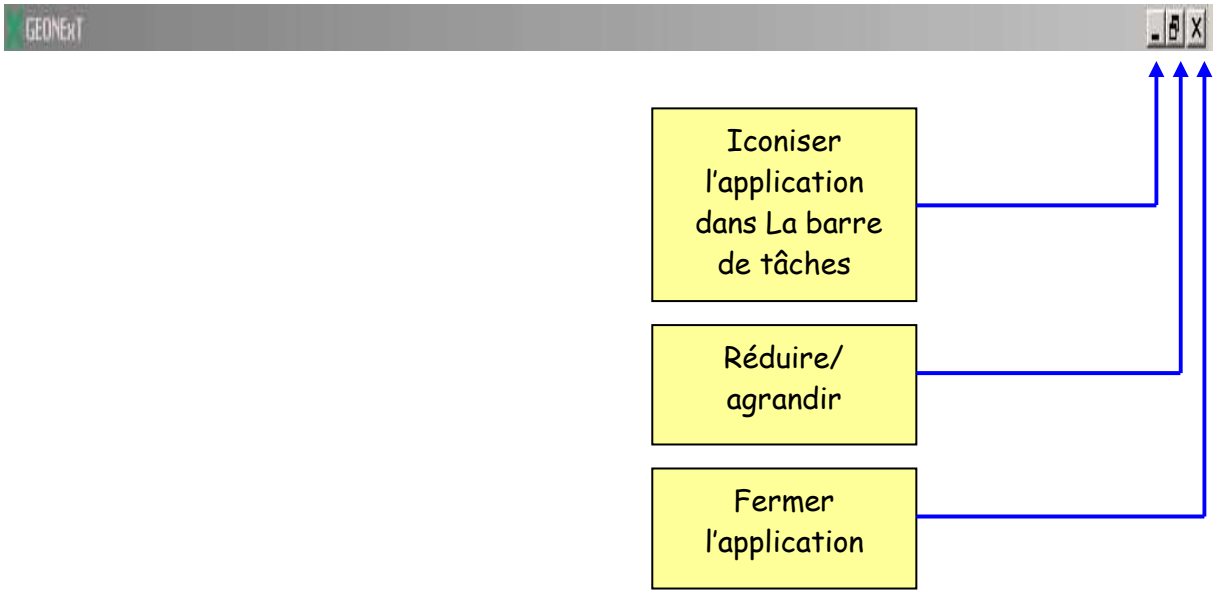


Vous êtes sur l'écran suivant :



1 - Descriptif des différentes barres

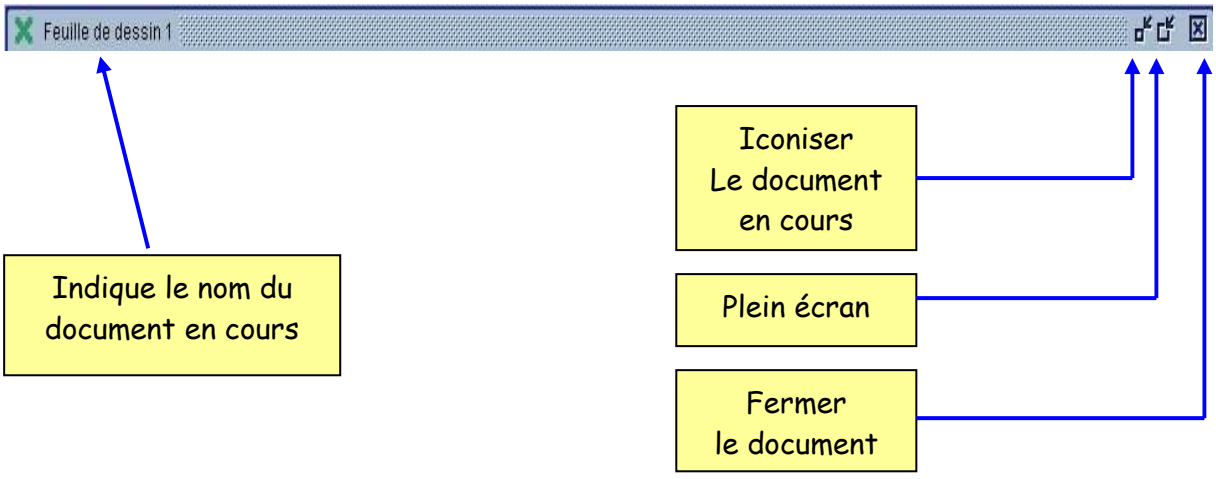
1.1 - La barre de titre



Une * dans la barre de titre signale, que la feuille de dessin n'a pas encore été sauvegardée.

1.2 - La barre de fenêtre

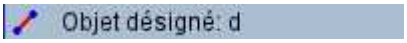
La barre de gestion de fenêtre de travail permet de se repérer en cas de fenêtre multiples
et permet de réduire, d'agrandir ou de fermer la ou les fenêtres.



1.3 - La barre d'état

La barre d'état peut présenter deux types d'informations :

- Des renseignements sur la feuille de travail lorsque aucune action n'est en cours de réalisation;

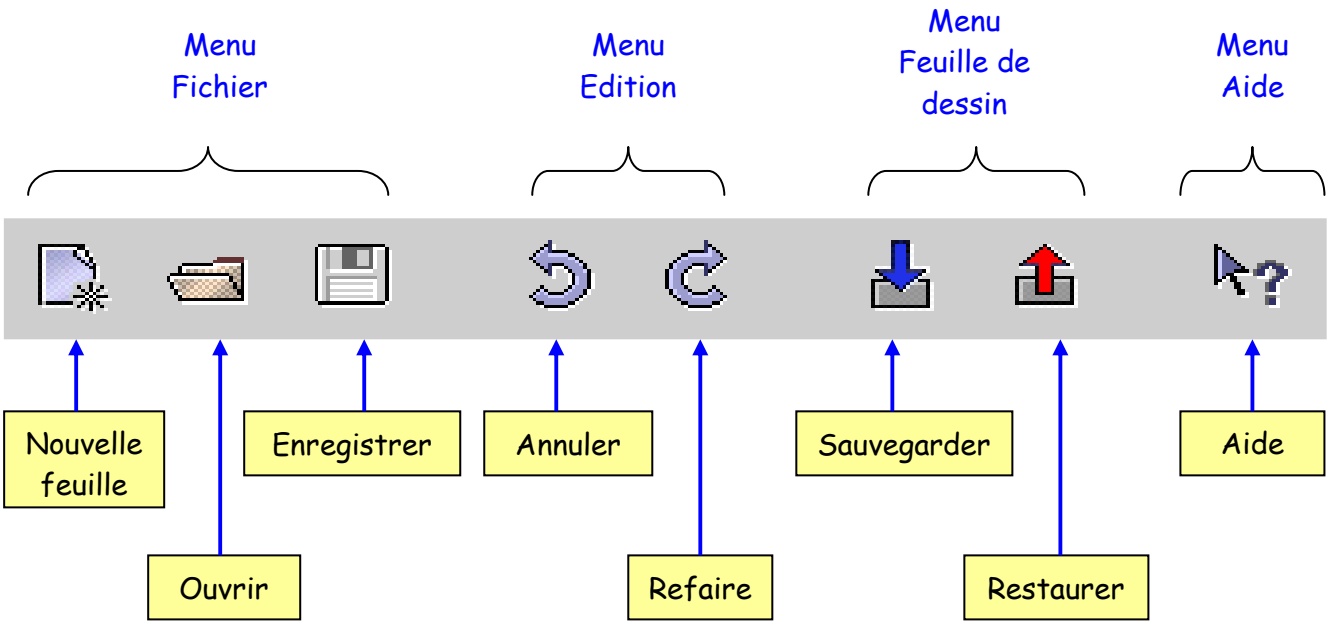
- des renseignement sur les objets géométriques désignés par le pointeur de la souris 

.

Si est activé, un clic sur la barre d'état la fait apparaître ou disparaître.

1.4 - La barre d'outils Fichier/Edition

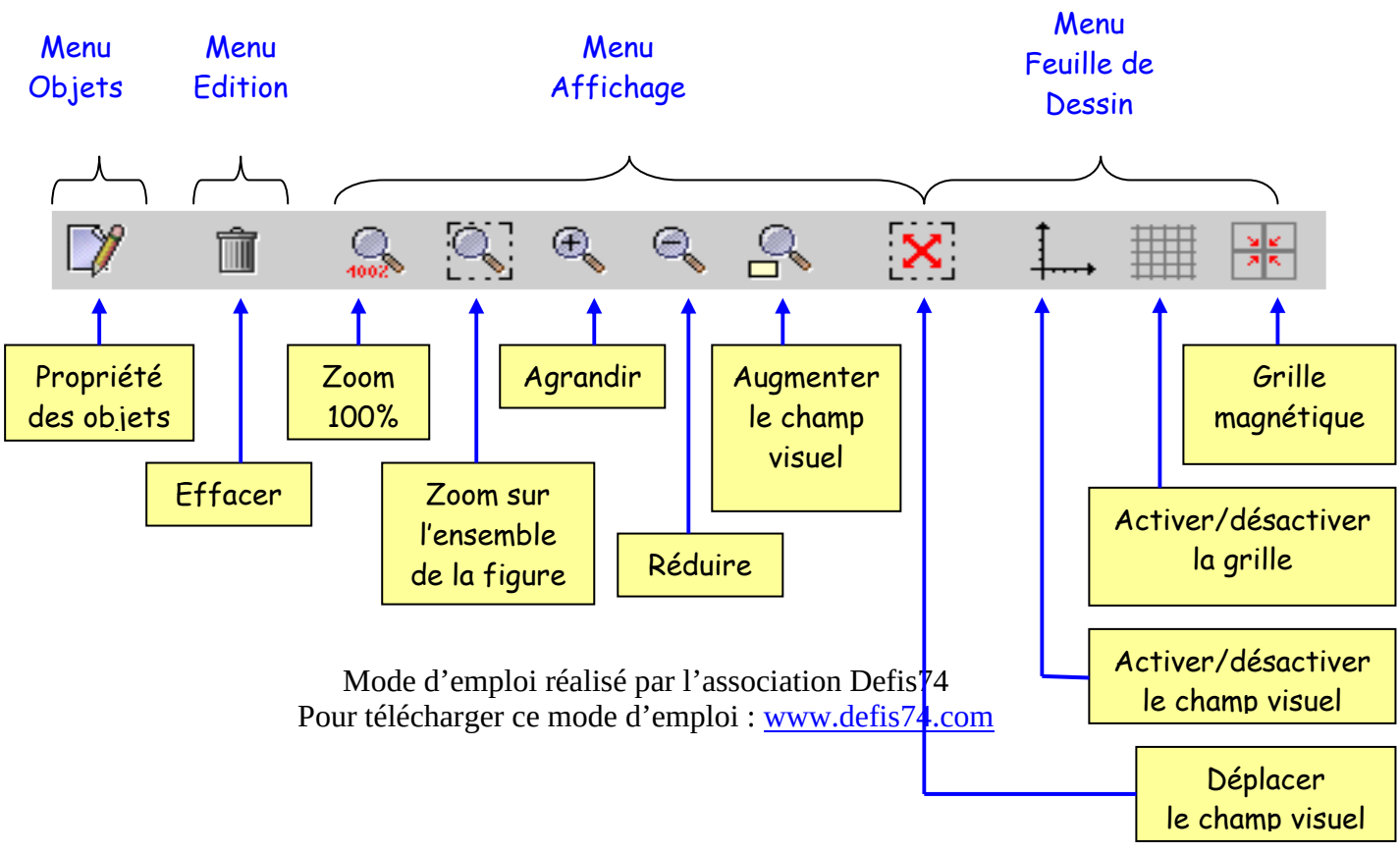
Les outils présents dans cette barre sont aussi accessibles depuis les menus déroulants :



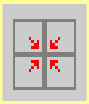
	Menu fichier	**Nouvelle feuille**	Ouvrir une nouvelle feuille vierge et l'afficher sous forme maximisée.
	Menu fichier	**Ouvrir**	Ouvrir une feuille préalablement enregistrée.
	Menu fichier Ctrol+S	**Enregistrer**	Enregistrer une feuille ou des modifications. L'extension **.gxt** se met automatiquement.
	Menu Edition Ctrol+Z	**Annuler**	Annuler la dernière action effectuée.
	Menu Edition	**Refaire**	Refaire une action annulée par erreur.
	Menu feuille de dessin	***Sauvegarder***	Effectuer une sauvegarde rapide de la feuille. (pour essayer des modifications qui risquent de ne pas fonctionner). La feuille n'est pas enregistrée dans un fichier mais seulement gardée en mémoire temporairement.
	Menu feuille de dessin	***Restaurer***	Aller chercher une feuille préalablement sauvegardée.
	Menu Aide	***Aide sur***	Avoir de l'aide sur un point précis. Aide en allemand.

1.5 - La barre d'outils d'affichage

Les outils présents dans cette barre sont aussi accessibles depuis les menus déroulants :



	Menu Objet	**Propriétés des objets**	**Ouvre la fenêtre** propriété de l'objets.
	Menu Edition	**Effacer**	**Efface un objet**. Sélectionner Effacer. Cliquer sur l'objet à effacer.
	Menu Affichage	***Zoom 100%***	**Retour à un affichage de taille normale**.
	Menu Affichage	**Zoom sur l'ensemble de la figure**	**Affichage maximal**. ***NB** : Tous les objets de la figure sont visibles.*
	Menu Affichage	**Agrandir**	**Affichage plus grand**. ***NB** : La portion visible de la feuille de dessin est agrandie de 25 %. La taille de la feuille de dessin reste cependant conservée.*
	Menu Affichage	**Réduire**	**Affichage plus petit**. ***NB** : La portion visible de la feuille de dessin est réduite de 25 %. La taille de la feuille de dessin reste cependant conservée.*
	Menu Affichage	**Augmenter le champ visuel**	**Agrandit la partie sélectionnée**. Sélectionner Augmenter le champ visuel. Cliquer + glisser pour sélectionner la partie à agrandir.
	Menu Affichage	**Déplacer le champ visuel**	**Permet de déplacer le champ visuel.** Clic gauche + glisser ou flèches du clavier.
	Menu feuille de dessin	**Activer/désactiver le système de coordonnées**	**Affiche ou masque les axes du plan cartésien.** Inscrit la position du curseur de la souris dans le coin supérieur droit de la feuille de travail.
	Menu feuille de dessin	**Activer/désactiver la grille**	Affiche ou masque la grille du plan cartésien. (La grille ne sera pas visible si le zoom est à moins de 40%.). On peut ajuster la couleur et le type des traits ainsi que la taille des subdivisions dans le menu **Propriété de la feuille de dessin**

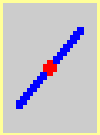
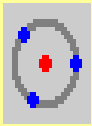
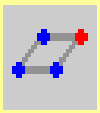
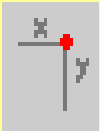
	Menu feuille de dessin	**Grille magnétique**	Lorsque cette option est sélectionnée, les points qui seront tracés sur la feuille auront des coordonnées précises. Ils ne peuvent être positionnés que sur la grille ou sur des points existants. (Sélectionnez cette option si vous désirez placer le point (5; 4,5) sur le plan cartésien.) Dans le menu **Propriété de la feuille de dessin,** il existe sous "*Grille*" la case à cocher "*Accrocher seulement sur des points*". Si elle est activée, alors les points sont libres de bouger et s'accrochent uniquement sur les points existants. Dans le mode *Grille magnétique* la grille apparaît en rouge.

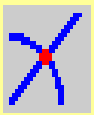
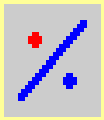
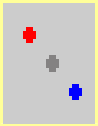
1.5 - La barre de construction

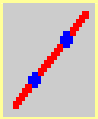
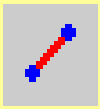
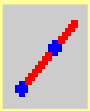
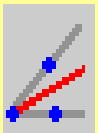
Cette barre d'outils située à gauche de la feuille de travail comporte tous les outils qui servent à construire vos objets géométriques. Les différents boutons qui la composent sont expliqués dans le tableau qui suit. Vous pouvez garder la configuration de base de la barre ou créer votre propre configuration en allant dans *Édition/Paramètres*.

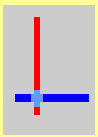
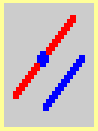
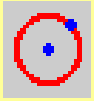
Tous les boutons de la barre de construction sont aussi disponible rapidement dans *Objet* du menu déroulant. De plus, si vous double-cliquez sur un bouton dans votre barre de construction, vous aurez accès à tous les boutons du même groupe. (Par exemple, en double-cliquant sur « Mesure de distance » vous aurez aussi accès à « Mesure d'angle » et « Texte ».)

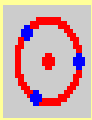
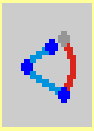
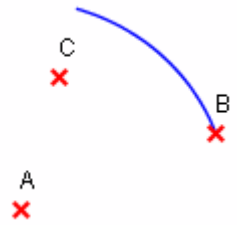
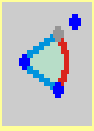
	Menu Objet	**Déplacer**	**Permet de déplacer un point.** Sélectionner Déplacer. Amener le pointeur de la souris sur le point à déplacer : celui-ci devient vert et le pointeur de souris apparaît comme une main. Clic gauche + glisser pour déplacer le point. Les points d'intersection ou les points (x;y) ne peuvent être déplacés librement, car ils dépendent d'autres objets.
Points			
	Menu Objet	**Point**	**Permet de tracer un point.** Sélectionner Point. Cliquer à l'endroit de la feuille ou le point doit être placé. Voir Propriété des objets pour renommer le point.

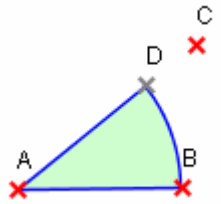
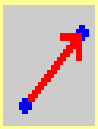
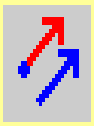
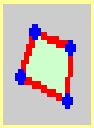
	**Menu Objet**	**Milieu**	**Permet de tracer le point milieu d'un segment.** Sélectionner Milieu. Cliquer sur le segment. Le milieu s'affiche.
	Menu Objet	**Projeté orthogonal**	**Permet de tracer le projeté orthogonal d'un point sur une axe (droite, segment…)** Sélectionner Projeté orthogonal Sélectionner le point que vous voulez projeter Sélectionner l'axe sur lequel vous voulez le projeter. ***NB** : La différence avec la projection orthogonale est que le segment perpendiculaire à la droite ne sera pas tracé.*
	**Menu Objet**	**Centre du cercle circonscrit**	**Trace le centre de l'unique cercle passant par 3 points non alignés du plan.** Sélectionnez Centre du cercle circonscrit Cliquez successivement sur les 3 points du cercle circonscrit. **NB** : Si vous voulez tracer **à la fois le centre et le cercle circonscrit** aux 3 points, utilisez le bouton Cercle circonscrit à 3 points.
	**Menu Objet**	**Quatrième point d'un parallélogramme**	**Trace le quatrième point d'un parallélogramme.** Sélectionnez Quatrième point d'un parallélogramme Cliquez sur les trois points constituant les 3 premiers sommets de votre parallélogramme. Le 4^{e} point tracé automatiquement sera le 4^{e} sommet de votre parallélogramme. ***NB** : Le 4^{e} sommet sera toujours opposé au premier point sélectionné.*
	**Menu Objet**	**Point définit par (x,y)**	**Trace un point sur le plan en entrant ses coordonnées.** Sélectionnez Point définit par (x, y) Une boite de dialogue s'ouvre. Saisir les valeurs pour x et y. Cliquer sur fermer pour valider. ***NB** : réglage supplémentaire de la boite de dialogue* Case à cocher afficher la trace pour afficher ou non la trace. Case à cocher Point libre avec ces coordonnées initiales pour choisir entre point fixe ou mobile

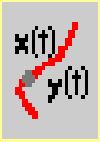
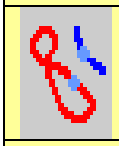
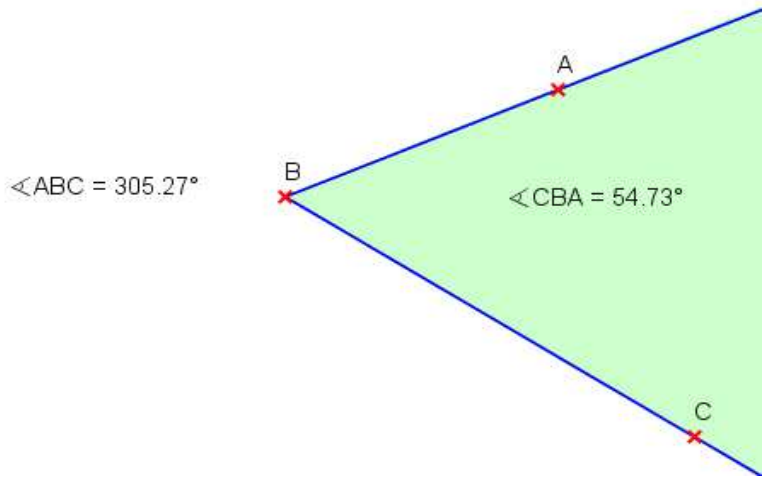
	**Menu Objet**	**Intersection**	**Trace le point ou les points d'intersection entre 2 objets.** Sélectionner Intersection. Cliquez successivement sur les 2 objets. ***NB :*** *- Intersection entre droite (ou demi-droite ou segment) et droite, (demi-droite ou segment) = 1 point d'intersection* *- Intersection entre droite (ou demi-droite ou segment) et cercle (arc de cercle) = 2 points d'intersection sont créer. Les deux points sont affichés s'il y a deux intersections, un est affiché et l'autre masqué s'il n'y a qu'une intersection.* *- Intersection entre cercle (arc de cercle) et cercle (arc de cercle) = 2 points d'intersection sont créer. Les deux points sont affichés s'il y a deux intersections, un est affiché et l'autre masqué s'il n'y a qu'une intersection.*
	Menu Objet	**Glisseur**	**Tracer un point sur une courbe ou un vecteur.** Sélectionner Glisseur. Cliquer sur la courbe ou le vecteur. Vous pouvez ensuite déplacer ce point (à l'aide de l'outil Déplacer) sans que ce point ne sorte jamais de la courbe ou du vecteur sur lequel il a été tracé. ***NB :*** *Les glisseurs peuvent être animés : voir Menu déroulant/fenêtre/Animation*
	**Menu Objet**	**Point (symétrie axiale)**	**Trace le point symétrique à un autre point par rapport à un axe.** Sélectionner Point (symétrie axiale). Cliquer sur le point sur lequel vous voulez construire une symétrie Cliquer sur l'axe (droite, demi-droite, segment ou vecteur) par rapport auquel vous voulez construire une symétrie.
	**Menu Objet**	**Point (symétrie centrale)**	**Trace le point symétrique à un autre point par rapport à un point.** Sélectionner Point (symétrie centrale). Cliquer sur le point sur lequel vous voulez construire une symétrie Cliquer sur le point par rapport auquel vous voulez construire une symétrie.
Droites			

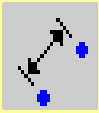
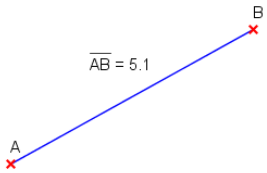
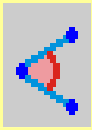
	**Menu Objet**	**Droite**	**Trace une droite** en sélectionnant 2 points du plan. Sélectionner Droite. Sélectionner les 2 points existants par lesquels la droite doit passer ou cliquer là où les 2 points doivent être créés. ***NB** : Une droite peut ensuite être transformée en demi-droite ou en segment à l'aide du menu Propriété de l'objet.*
	**Menu Objet**	**Segment**	**Trace un segment** en sélectionnant 2 points qui sont les extrémités de ce segment. Sélectionner Segment. Sélectionner les 2 points existants par lesquels le segment doit commencer et finir ou cliquer là où les 2 points doivent être créés. ***NB** : Un segment peut ensuite être transformé en droite ou en demi-droite à l'aide du menu Propriété de l'objet.*
	**Menu Objet**	**Demi-droite**	**Trace une demi-droite** en sélectionnant le point qui sera l'extrémité de la demi-droite puis l'autre point par lequel la demi-droite doit passer. Sélectionner Demi-droite. Sélectionner les 2 points existants (le point qui sera l'extrémité de la demi-droite puis l'autre point par lequel la demi-droite doit passer) ou cliquer là où les 2 points doivent être créés. ***NB** : Une demi-droite peut ensuite être transformée en droite ou en segment à l'aide du menu Propriété de l'objet.*
	**Menu Objet**	**Bissectrice**	**Trace la bissectrice d'un angle** Sélectionner Bissectrice. Cliquer sur le point situé sur le premier coté Cliquer sur le point indiquant le sommet de l'angle Cliquer sur le point situé sur le second coté. **Il est indispensable de sélectionner le sommet en 2e.** **Pour tracer la bissectrice d'un angle rentrant, sélectionner les points dans le sens anti-horaire.** **Pour tracer la bissectrice d'un angle sortant, sélectionner les points dans le sens horaire.** **NB** : Une fois la bissectrice tracée, si un des points de l'angle bouge, la mesure de l'angle est mise à jour automatiquement. La valeur est donnée en degrés.

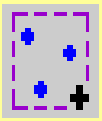
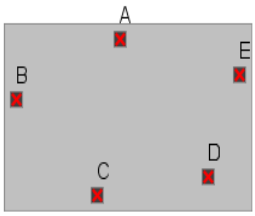
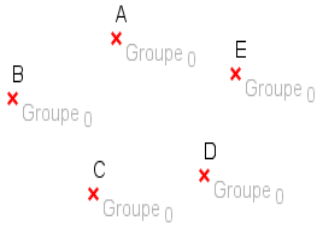
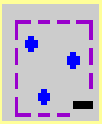
	Menu Objet	**Projection orthogonale.**	**Trace un segment perpendiculaire à un axe (droite, demi-droite, segment ou vecteur) et dont une extrémité est un point particulier du plan.** Sélectionner Projection orthogonale. Cliquer sur le point que vous voulez projeter Cliquer sur l'axe sur lequel le point doit être projeté.
	**Menu Objet**	**Perpendiculaire**	**Trace une droite perpendiculaire à un axe (droite, demi-droite, segment ou vecteur) et passant par un point particulier du plan.** Sélectionner Perpendiculaire. Cliquer sur le point par lequel doit passer la perpendiculaire. Cliquer sur l'axe qui doit être coupé par la perpendiculaire. ***NB** : la droite ne peut être transformée en demi-droite ou segment.*
	**Menu Objet**	**Parallèle**	**Trace une droite parallèle à un axe (droite, demi-droite, segment ou vecteur) et qui passe par un point particulier du plan.** Sélectionner Parallèele. Cliquer sur le point par lequel doit passer la parallèle. Cliquer sur l'axe par rapport auquel la droite doit être parallèle. ***NB** : la droite ne peut être transformée en demi-droite ou segment.*
Cercles			
	**Menu Objet**	**Cercle**	**Trace un cercle en sélectionnant d'abord le centre puis un point du cercle.** Sélectionner Cercle. Cliquer sur le point qui représente le centre du cercle. Cliquer sur un point qui se trouvera sur la circonférence du cercle.
	Menu Objet	**Cercle (rayon à reporter)**	**Trace un cercle en sélectionnant d'abord le centre puis un segment qui représente la longueur du rayon.** Sélectionner Cercle (rayon à reporter). Cliquer sur le point qui représente le centre du cercle. Cliquer sur un segment dont la mesure est celle du rayon du cercle que vous voulez tracer ou cliquer sur un cercle que vous voulez reproduire.

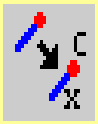
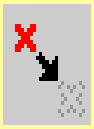
	Menu Objet	**Cercle (rayon à entrer)**	**Trace un cercle en sélectionnant d'abord le centre puis en entrant la mesure du rayon.** Sélectionner Cercle (rayon à entrer). Cliquer sur le point qui représente le centre du cercle. Une boite de dialogue apparaît. Saisir la valeur du rayon puis Remplacer.
	**Menu Objet**	**Cercle circonscrit à 3 points**	**Trace l'unique cercle circonscrit à 3 points non alignés.** Sélectionner Cercle circonscrit à 3 points Cliquer sur les 3 points qui par lesquels le cercle doit passer. ***NB** : le centre du cercle est systématiquement tracé.*
	**Menu Objet**	**Arc de cercle**	**Trace un arc de cercle** Sélectionner Arc de cercle Cliquer sur le premier point qui désigne le centre du cercle auquel appartient l'arc. Quand vous déplacez le curseur, un cercle apparaît. Cliquer sur le deuxième point qui définit le rayon et représente le point de départ de l'arc de cercle. Cliquer sur le troisième point qui indique la mesure de l'angle au sommet. (Il ne se trouve pas forcément sur le cercle). 
	**Menu Objet**	**Portion de cercle**	**Trace une portion de cercle** Sélectionner Portion de cercle Cliquer sur le premier point qui désigne le centre du cercle auquel appartient la portion. Quand vous déplacez le curseur, un cercle apparaît. Cliquer sur le deuxième point qui définit le rayon et représente le point de départ de la portion de cercle. Cliquer sur le troisième point qui indique la mesure de l'angle au sommet. (Il ne se trouve pas forcément sur le cercle).

			
Vecteurs			
	**Menu Objet**	**Vecteur**	**Trace un vecteur** Sélectionner Vecteur Cliquer sur un premier point qui définit l'origine Cliquer sur un deuxième point qui définit l'arrivée (pointe de la flèche) ***NB** : Le vecteur est défini par les deux points choisis. Le vecteur est dérivé de l'objet Segment. Cela signifie qu'il peut former des intersections avec d'autres objets ou servir de support pour un glisseur.*
	**Menu Objet**	**Représentant**	**Trace la copie d'un vecteur.** Sélectionner Représentant Cliquer sur un premier point qui définit l'origine du vecteur copié Cliquer sur le vecteur à copier
Polygones			
	**Menu Objet**	**Polygone**	**Trace un polygone.** Sélectionner Polygone. cliquer successivement sur chacun de ses sommets dans l'ordre et **cliquer de nouveau sur le sommet de départ pour le terminer**.
Graphes			
	Menu Objet	**Graphe de fonction**	**Trace une fonction sur le plan.** Sélectionner Graphe de fonction. Une boite de dialogue apparaît. Saisir la fonction puis cliquer sur Remplacer. Voir Généralité sur les expressions pour la saisie de fonction. ***NB** : Si la boite de dialogue est refermée et que le symbole reste sélectionné, alors une nouvelle boite peut être réouverte par un clic sur la feuille de dessin.*

	**Menu Objet**	**Courbe paramétrée**	**Trace une courbe paramétrée.** Voir annexe
	**Menu Objet**	**Lieu**	 Voir annexe
Textes et calculs			
	Menu Objet	**Texte**	**Permet d'écrire le texte de votre choix.** Voir dans Menu Objets – Textes et calculs – Textes page XX.
	Menu Objet	**Mesure d'angle**	**Note la mesure d'un angle.** Sélectionner Mesure d'angle. Cliquer sur le point situé sur le premier coté Cliquer sur le point indiquant le sommet de l'angle Cliquer sur le point situé sur le second coté. **Il est indispensable de sélectionner le sommet en 2e.** **Pour noter la mesure d'un angle rentrant, sélectionner les points dans le sens anti-horaire.** **Pour noter la mesure d'un angle sortant, sélectionner les points dans le sens horaire.** Exemple : Si je clique sur C puis B puis A : j'obtiens la mesure de l'angle CBA. (partie verte) Si je clique sur A puis B puis C : j'obtiens la mesure de l'angle ABC.  **NB** : Une fois la bissectrice tracée, si un des points de l'angle

			bouge, la mesure de l'angle est mise à jour automatiquement. La valeur est donnée en degrés. en sélectionnant les 3 points formant l'angle en question. Pour ce faire, sélectionnez ce bouton, puis sélectionnez successivement les 3 points formant l'angle. Il est important de sélectionnez le sommet en 2e. Si vous voulez la mesure de l'angle rentrant, sélectionnez les points dans le sens anti-horaire. Sinon, vous devez absolument sélectionnez les points dans le sens horaire.
	**Menu Objet**	**Mesure de distance**	**Note la mesure de la distance entre 2 points.** Sélectionner Mesure de distance. Cliquer successivement sur les deux points ou cliquer directement sur un segment.  ***NB** : Avec l'outil Déplacer, il est possible de positionner la mesure de distance là où on le souhaite.*
Angles			
	**Menu Objet**	**Marquer un angle**	**Marque un angle.** Sélectionner Marquer un angle. Cliquer sur le point situé sur le premier coté Cliquer sur le point indiquant le sommet de l'angle Cliquer sur le point situé sur le second coté. **Il est indispensable de sélectionner le sommet en 2e.** **Pour noter la mesure d'un angle rentrant, sélectionner les points dans le sens anti-horaire.** **Pour noter la mesure d'un angle sortant, sélectionner les points dans le sens horaire.**
	Menu Objet	**Angle (valeur à saisir)**	**Trace un angle en entrant sa valeur.** Sélectionner Angle (valeur à saisir). Cliquer sur le point indiquant le sommet de l'angle Cliquer sur le point situé sur le premier coté. Une boite de dialogue apparaît. Saisir la valeur pour l'angle. **Il est indispensable de sélectionner le sommet en 1er.**
Groupes			

	**Menu Objet**	**Grouper**	**Groupe des points** dans le but de les déplacer tous ensemble. Sélectionner Grouper Cliquez successivement sur tous les points à grouper. Cliquez de nouveau sur un des points sélectionnés pour terminer.  Je sélectionne les points à regrouper  Je termine en cliquant sur un point déjà sélectionné. Les points reçoivent le nom du groupe comme index. Cet index peut être masqué dans la fenêtre Propriété de l'objet. ***NB** : Si un des points appartient déjà à un autre groupe, alors cet autre groupe sera entièrement intégré à l'ensemble.* *Le groupe peut être dissout avec dégrouper.*
	**Menu Objet**	**Dégrouper**	**Dissocie les points d'un groupe.** Sélectionner Dégrouper Cliquer sur un des points du groupe. ***NB** : le dégroupage est aussi accessible depuis Propriété de l'objet*
Propriétés spéciales			
	Menu Objet	**Renommer**	**Renomme l'objet sélectionné.** Sélectionner Renommer. Une boite de dialogue apparaît dans la barre d'outils d'affichage (en haut) Sélectionner l'objet à renommer, son nom s'affiche dans la boite de dialogue. Saisir un nouveau nom puis Renommer ***NB** : Si le nouveau nom de l'objet sélectionné existe déjà, l'objet qui portait initialement ce nom sera automatiquement renommé. Un nombre entre crochets sera ajouté à son nom. Exemple : Pour deux objets A et B existants : si vous renommer A en B, l'objet B*

			existant devient B[1]
	**Menu Objet**	**Activer/Désactiver le nom**	Permet d'afficher un nom qui est caché et de cacher un nom qui est affiché. Les noms des points sont affichés par défaut dès leur création tandis que les noms des autres objets sont cachés (cercles, droites, segments…).
	**Menu Objet**	**Cacher**	Vous permet de cacher un objet sur le plan. Une fois que vous avez sélectionné cet option et cliqué sur l'objet à cacher, l'objet n'apparaît plus sur le plan. Il n'est toute fois pas effacé. Vous pouvez l'afficher de nouveau en allant dans les « Propriétés des objets » et en enlevant le crochet de la case « Masquer l'objet ».
	Menu Objet	**Esquisse**	Permet de rendre l'objet très pâle pour signifier qu'il n'est pas à son emplacement définitif ou encore pour vous permettre de mieux voir les autres objets. Sélectionnez ce bouton puis cliquez sur l'objet que vous voulez rendre plus pâle. Sélectionnez à nouveau ce bouton et cliquez de nouveau sur l'objet pour lui rendre son lustre d'origine.
	Menu Objet	**Trace**	Cette option, appliquée à un objet, permet de laisser une trace de ses déplacements. Pour l'appliquer, sélectionnez ce bouton puis cliquez sur les objets dont vous désirez garder la trace des déplacements. Pour que les objets ne laissent plus de traces, vous n'avez qu'à sélectionner de nouveau ce bouton et cliquer une nouvelle fois sur l'objet. (Vous pouvez effacer toutes les traces laissées sur le plan en cliquant sur « Édition/Effacer la trace »)

2 - Descriptif des différentes menus

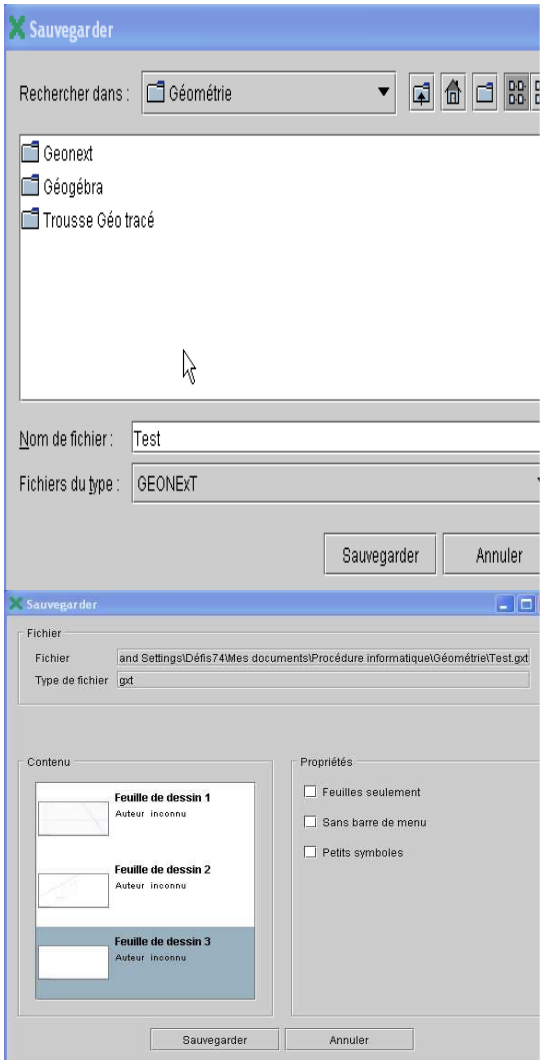
Le menu déroulant nous donne accès à toutes les options de Géonext . Il est tout à fait possible de travailler seulement avec les menus sans utiliser les barres d'outils. Nous expliquerons ci-après les options des différents menus sauf celles que nous avons déjà vues dans les boutons des différentes barres.

2.1- La menu Fichier

Enregistrer sous

Les feuilles de dessin Géonext seront sauvegardées par *Enregistrer sous* avec l'extension gxt. Sélectionner un répertoire puis inscrire le Nom de fichier puis Sauvegarder.

Une autre fenêtre apparaît avec la liste "*contenu*" dans sa partie gauche. Dans celle-ci figurent toutes les feuilles de dessin. L'actuelle feuille est déjà marquée.



Pour sélectionner plusieurs feuilles : cliquer sur Ctrl + les feuilles à sélectionner.

Propriétés

Utile uniquement si vous souhaitez que le fichier gxt soit insérer dans une page HTML.

☐ Feuilles seulement

Si la case « feuilles seulement » est cochée, seules les feuilles de dessin seront sauvegardées. Les barres de construction, de menu et d'icônes ne seront pas exportées. Il s'ensuit alors une figure dynamique, dont seuls les objets peuvent être changés, mais à laquelle aucune nouveauté ne peut être ajoutée.

☐ Sans barre de menu

Si la case « sans barre de menu » est cochée, la barre de menu sera masquée.

☐ Petites icônes

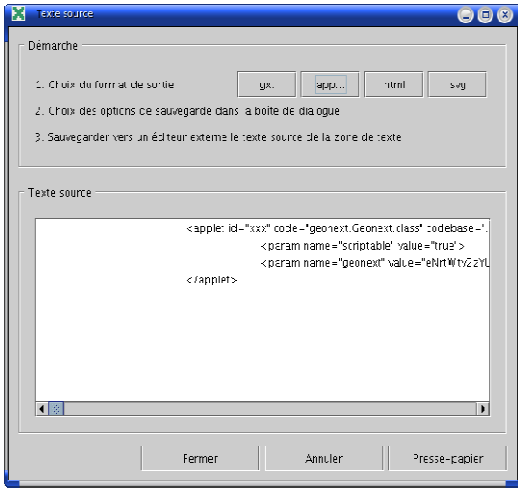
Géonext propose deux tailles d'icônes. Pour les basses résolutions d'écran (Par exemple 800 x 600) les petites icônes peuvent être choisies afin que Géonext puisse s'afficher avec une taille réduite.

Code source de la figure

Permet de sauvegarder dans le presse papier sous différents formats (particulièrement utile pour créer des pages HTML avec des constructions Géonext).

Sélectionner le format (« gxt », « applet », « html » ou « svg »)

Une autre fenêtre apparaît comme dans Enregistrer, Enregistrer sous ou Exporter.



Les différents formats

gxt

Ce type de fichier génère seulement le code source (comprimé) de la feuille de travail actuelle et correspond à Enregistrer.

applet

Le code source est sauvegardé en même temps que la balise applet complète. Ainsi, il est possible de la copier dans une feuille HTML, dans laquelle on souhaite incorporer une fenêtre de construction Géonext .

html

"*html*" crée le code source d'une page HTML complète, qui peut être appelée directement à partir d'un navigateur. (Voir aussi *Exporter*)

svg

Avec ceci la construction Géonext peut être sortie comme un graphique SVG.

Importer

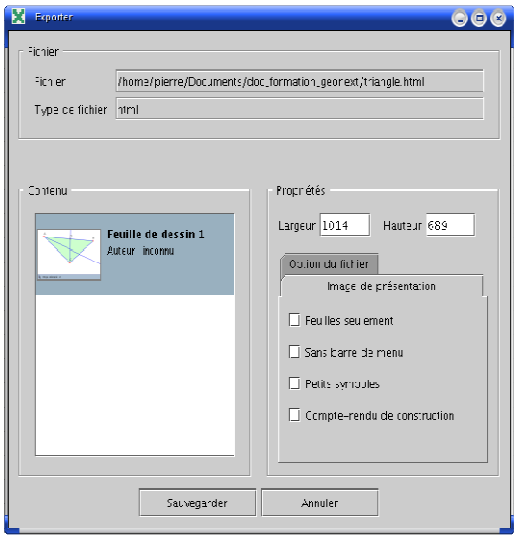
Relit toutes les feuilles de dessin Géonext d'un fichier HTML choisi. Toutes les autres informations contenues dans la page HMTL ne sont pas prises en compte.

Exporter

Géonext propose différents formats d'export : « html », « png », « vignettes » et « svg »
En exportant, la construction est transformée dans le format correspondant. (les fichiers exporté ne pourront plus être relus par Géonext.)

Exporter en format HTML

Les constructions seront sauvegardées en une nouvelle page HTML. Cette page HTML pourra être ouverte par un navigateur. Après avoir donné le nom du fichier, une autre fenêtre s'ouvre, dans laquelle d'autres paramètres sont disponibles.



Attention : Si le fichier se trouve dans un répertoire dont le nom contient un tréma, Géonext ne pourra pas être démarré dans la page HTML !

Contenu

Sur la gauche de la page se trouve une liste de toutes les feuilles de dessin. La feuille courante est déjà sélectionnée. Le choix des feuilles à exporter se fait par clic de souris. Si plusieurs feuilles de dessin doivent être exportées sur la page HTML, la touche Ctrl doit être maintenue appuyée pendant les clics de souris.

Taille

Dans les champs "*Largeur*" et "*Hauteur*" sont données les valeurs par défaut, qui sont adaptés à la taille actuelle de Géonext respectivement de la feuille de dessin courante. Les données sont en pixels et peuvent être modifiées. 600 x 600 Pixels est une taille minimale usuelle.

Feuille de dessin seulement

Si la case "*Feuille de dessin seulement*" est cochée, alors seule une feuille de dessin sera exportée. Les barres de construction, d'icônes et de menu ne seront pas exportées. Il s'ensuit alors une figure dynamique, dont seuls les objets peuvent être changés, mais à laquelle aucune nouveauté ne peut être ajoutée.

Sans barre de menu

La barre de menu sera masquée, si la case " *Sans barre de menu* " est cochée.

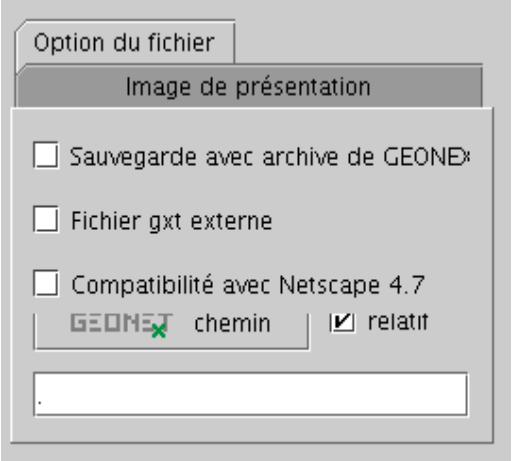
Petites icônes

Géonext propose deux tailles de symboles. Pour les basses résolutions d'écran (Par exemple 800 x 600) les petites icônes peuvent être choisies, pour que Géonext puisse s'afficher avec en taille réduite.

Compte-rendu de construction

Un compte-rendu, qui contient toutes les étapes de la construction, va être généré dans la page HTML avec la construction GEONEXT. Ce compte-rendu peut aussi être invoqué par *Compte-rendu de construction*.

Options de fichier



Sauvegarder avec une archive de Géonext

Des données nécessaires pour Géonext se trouvent dans le fichier "*geonext.jar*". Pour afficher une construction Géonext dans une page HTML cette archive jar est nécessaire. Si la case "*Sauvegarder avec l'archive GEONExT*" est cochée, le fichier "*geonext.jar*" sera sauvegardé dans le même répertoire que la page HTML. Si "*geonext.jar*" n'est pas exporté, l'emplacement où il se trouve doit être indiqué avec "*le chemin deGéonext*" ou sinon l'archive jar devra être copié a posteriori dans le répertoire adéquat.

Fichier gxt externe

En exportant dans une page HTML, le texte source de la construction sera écrit dans une page HTML standard. L'intérêt : Cela crée seulement un fichier. Avec "*Fichier gxt externe*" les feuilles de dessin seront sauvegardées dans des fichiers gxt séparés. L'intérêt: Ces fichiers gxt pourront être immédiatement ouverts dans Géonext , retravaillés et sauvegardés, sans que la page HTML ne doivent être changée.

Compatibilité avec Netscape 4.7

Avec cette option Géonext pourra également être affiché dans Netscape 4.7x. Le texte source HTML sera cependant moins clair.

Chemin de Géonext

Dans le cas où l'archive Géonext "*geonext.jar*" ne se trouve pas dans le répertoire dans lequel le fichier HTML doit être sauvegardé, le chemin qui indique l'archive jar doit être donné. Il peut s'agir d'un chemin relatif ou absolu. Avec le bouton "*Chemin de Géonext*" l'archive jar peut être choisie grâce à une fenêtre de sélection de fichier ou peut être saisi dans le champ situé au dessous.

Exporter en format PNG (Bitmap)

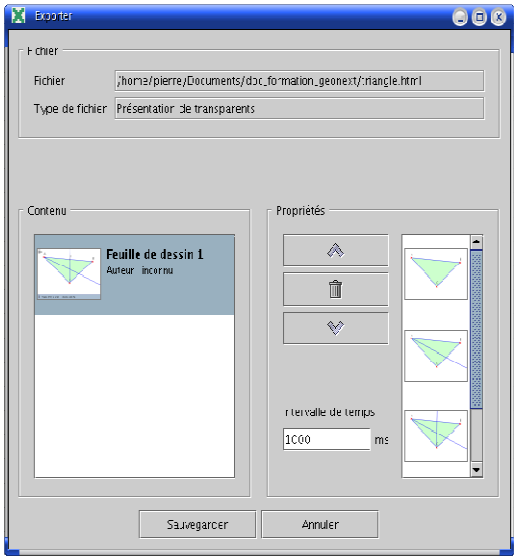
Les feuilles de dessin sélectionnées dans la liste "*Contenu*" seront sauvegardées en format graphique PNG (Portable Network Graphics), ce qui signifie qu'une image statique sera faite de la construction (modifiable). Ce format graphique convient particulièrement pour l'illustration d'un document (par

exemple, traitement de texte) ou comme graphique dans une page HTML.

Exporter en format Vignettes (page Web avec images)

Les vignettes permettent d'examiner les unes après les autres les images de construction Géonext , qui ont été créées par *Capturer un écran* dans le menu Feuille de dessin

Dans la liste Contenu une feuille de dessin doit avant tout être sélectionnée. Dans Propriétés il est possible de changer l'ordre des images(« diapositives »). De plus, des images sélectionnées peuvent être effacées grâce au bouton . Dans le champ Intervalle de temps est indiqué le temps en millisecondes, qui séparera plus tard deux images successives pendant le déroulement automatique de la projection.



Observation de la projection

En chargeant la page HTML, la projection de diapositives peut être regardée.

Exporter en format SVG (Format vectoriel)

Les constructions sélectionnées de la liste Contenu seront sauvegardées en format SVG (Scalable Vector Graphics),Ce qui signifie qu'une image statique sera faite de la construction (modifiable). Dans Propriétés

- Feuille de dessin 1:1
- Unité ... cm A ces paramètres correspondent une unité dans le système de coordonnées de Géonext précisément celle donnée dans le champ de saisie de centimètre du fichier SVG.

Attention La génération de graphiques est actuellement seulement possible sous certaines restrictions.